DOCUMENT RESUME

ED 367 140 FL 021 810

AUTHOR Wolf-Manfre, Eva
TITLE Neue Spiele fuer den Deutschunterricht (New Games for the German Classroom).
PUB DATE Mar 93
NOTE 15p.; Paper presented at the Annual Meeting of the Central States Conference (Madison, WI, March 25-28, 1993).
PUB TYPE Speeches/Conference Papers (150) -- Guides - Classroom Use - Teaching Guides (For Teacher) (052))
LANGUAGE German

EDRS PRICE MF01/PC01 Plus Postage.
DESCRIPTORS Class Activities; Classroom Techniques; *Educational Games; *German; Grammar; Higher Education; High Schools; Junior High Schools; *Learning Activities; Role Playing; *Second Language Instruction; Vocabulary

ABSTRACT

This document includes games and activities for the German as a foreign language class. There are games designed to help students get to know one another, games to help develop vocabulary skills and grammar, and activities for role playing. A list of references and resources is included as well as an index to abbreviations and symbols. (AB)

****
* Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made *
* from the original document. *
****

ED 367 140

Neue Spiele fuer den Deutschunterricht

Session # 118
Central States Conference
27.3.93

U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION
Office of Educational Research and Improvement
EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)

☑ This document has been reproduced as received from the person or organization originating it.

☐ Minor changes have been made to improve reproduction quality.

• Points of view or opinions stated in this document do not necessarily represent official OERI position or policy.

PERMISSION TO REPRODUCE THIS MATERIAL HAS BEEN GRANTED BY

Eva Wolf-Manfre

TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC).

Eva Wolf-Manfre
Goethe-Institut Chicago

FL021810

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
1. Spiele zum Anwärmen	
- Wir geben uns deutsche Namen	3
2. Spiele zum Vokabellernen	
- Montagsmaler	3
- Kettenspiel	4
3. Spiele zum Grammatiklernen	
- Ratespiel zu Kausal- und Temporalsätzen	5
- Bingo zum Präteritum	5
- Pantomime zu reflexiven Verben	6
- Memoryspiel zu "Verb + Präposition"	6
4. Diskussionsspiele	
- Pro & Contra	7
5. Rollenspiele	
- Rollenspiel als Sprechanlaß	7
- Rollenspiel und Bildgeschichte	8
6. Spiele zur Unterhaltung	
- Berufe raten (Pantomime)	10
- Kummerkasten	11
- Hotelportier	11
7. Literaturverzeichnis / Quellen	12
8. Abkürzungen und Symbole	14

1. Spiele zum Anwärmen

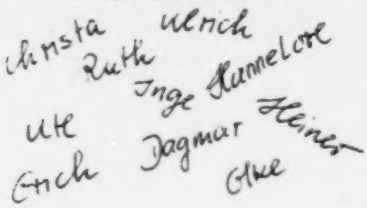
Wir geben uns deutsche Namen

Das unterstrichene Satzmuster kann an der Tafel stehen.

Wir geben uns jetzt mal 5 Minuten lang jeder selbst einen deutschen Vornamen, oder mehrere, wenn wir mehrmals drankommen. Also ich heisse heute Heike - und du, wie heisst du heute? Bei diesen Worten bekommt der oder die Angeredete das Tuch zugeworfen, sagt, wie er heute mit deutschem Namen heisst und wirft das Tuch jemandem zu, mit den obigen Worten.

"Heute heisse ich AUGUSTA und du? BÄRBEL, oder?"

An der Tafel:



Lassen Sie die Spieler selbst die richtige Aussprache finden. Mimen Sie lustiges Entsetzen wenn's nicht stimmt. Erst wenn niemand es findet, sagen Sie es vor.
Jeder behält die Stunde über den Namen. Solche die Schwierigkeiten machen, OFT aufrufen.

2. Spiele zum Vokabellernen

B3		Montagsmaler	10 Min	
Wettkampfspiel				
LERNZIELE:	Spontanes Beschreiben/Definieren Wortschatz festigen			
LERNGRUPPE:	Alle Gruppen ab leicht Fortgeschrittene			

VERLAUF
Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Abwechselnd geht ein TN aus jedem Team nach vorne, erhält vom KL einen Zettel, auf dem ein Wort steht, und versucht, dieses Wort an der Tafel durch eine kleine Zeichnung darzustellen. Sobald der TN zu zeichnen beginnt, rufen die übrigen TN laut alle Wörter, die ihnen im Zusammenhang mit der Zeichnung einfallen. Das Team des TN, der zuerst das richtige Wort gerufen hat, erhält einen Punkt. Der an der Tafel zeichnende TN und der KL dürfen keine verbalen Hilfestellungen geben, sie können aber durch Mimik, Gestik und Zeichensprache signalisieren, ob sich die Zurufe in die richtige Richtung bewegen.

VARIATION
Bei fortgeschrittenen Gruppen können statt Einzelwortern auch Komposita, Film- oder Buchtitel, Sprichwörter etc. verwendet werden.
Statt in 2 Teams kann auch einzeln, in Paaren oder Kleingruppen geraten werden.

VORBEREITUNG
Kleine Zettel mit Wortern aus dem bekannten Wortschatz vorbereiten.

HINWEIS
Manche Teilnehmer zeichnen nicht gerne an der Tafel, weil sie sich für zeichnerisch unbegabt halten; der Reiz des Spiels wird jedoch gerade dann größer, wenn die Zeichnungen nicht sofort eindeutig interpretierbar sind. Der KL sollte anfangs einzelne (selbstbewußte) TN auffordern, zur Tafel zu gehen und zu zeichnen, nach einiger Zeit werden sich auch zurückhaltendere TN gerne und freiwillig beteiligen.

			5 - 10 Min	
D8	◯	Wortkette		👄
Kettenspiel				
LERNZIELE:	Rechtschreibung üben Wortschatzfestigung			
LERNGRUPPE:	Alle Gruppen ab leicht Fortgeschrittene			

VERLAUF
Der KL erklärt die Regel: die Gruppe soll eine Wortkette entwickeln, reihum sagt jeder TN ein Wort, das mit dem letzten Buchstaben des vorher genannten Wortes beginnen muß.
Wem kein Wort mehr einfällt oder wer einen Fehler macht, scheidet aus. Sieger ist, wer bis zuletzt durchhält oder wem es als erstem gelingt, in der zweiten Runde unter Beachtung der Regel sein Wort aus der ersten Runde zu wiederholen.
Der KL / ein TN beginnt, dann geht es reihum im Kreis weiter.
Beispiel: Kett**e**, **E**ber, **R**uh**e**, **E**lch, **h**eil, **L**ich**t**, **d**unkel (scheidet aus), **t**raur**g**, **G**an**s**, **S**a**u**, **U**fe**r**, **R**ase**n**, **n**ach, **H**au**s** usw.

VARIATIONEN
1. Schwieriger: es dürfen nur Wörter einer bestimmten grammatikalischen Kategorie (Adjektive, Substantive, Verben) oder nur Wörter mit festgelegter Silben- oder Buchstabenzahl genannt werden.
2. Wortschatzübung für Fortgeschrittene, vor allem für den Deutschunterricht geeignet: eine Komposita-Kette entwickeln.
   Beispiel: Haus**tür**, **Tür**rahmen, **Rahmen**handlung, **Handlungs**verlauf, **Verlaufs**protokoll, **Protokoll**notiz, **Notiz**buch usw.
3. Unter Wegfall der Regel „letzter Buchstabe wird erster Buchstabe" kann das Spiel auch bei Fortgeschrittenen in Kleingruppen als freies Assoziationsspiel durchgeführt werden (z.B. Schule, Noten, Musik, Oper, langweilig, Vortrag, Politik etc.) anschließend kann gemeinsam über die Assoziationskette gesprochen werden. Wichtig: Muß schnell / ohne Nachdenkpausen durchgeführt werden!

BEST COPY AVAILABLE

3. Spiele zum Grammatiklernen

Ratespiel zu Kausal- und Temporalsätzen:

Jeder Teilnehmer schreibt zwei Satze auf zwei Zettel: einen Satz mit „warum" und einen Satz mit „weil". Die beiden Satze brauchen nicht miteinander zusammenzuhangen. Nun werden die Zettel gemischt: ein Paket mit weil-Satzen, ein Paket mit warum-Satzen. Es werden zwei Gruppen gebildet. Die mit den warum-Satzen beginnen der Reihe nach vorzulesen, die mit den weil-Zetteln antworten (der Reihe nach oder durch Zuruf).

Variation: Statt "warum" und "weil" können auch "wann" und "wenn" verwendet werden.

Bingo zum Präteritum:

Wettkampfspiel

10 - 15 Min.

Je 2 TN bekommen eine Bingokarte mit Präteritumformen, zusammen mit 10 Spielmarken. Auf jeder Karte sind die Formen in anderer Reihenfolge angeordnet. Der KL liest nun Infinitive vor, wer einen Satz mit der jeweiligen Präteritumform weiß, meldet sich. Der KL ruft auf, wer einen grammatisch korrekten Satz hat, bekommt einen Punkt und darf eine Spielmarke auf das betreffende Feld legen. Wer eine waagrechte Reihe voll hat, ruft Bingo und hat somit gewonnen.

Beispiel einer Bingokarte:

NAHM	WARF	KANNTE	MUßTE
SCHICKTE	GAB	BLIEB	LIEF
VERLOR	WAR	TANZTE	GING

Infinitive:

sein, tanzen, müssen, kennen, nehmen, werfen, gehen, bleiben, geben, schicken, verlieren, laufen.

BEST COPY AVAILABLE

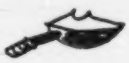
Pantomime zu reflexiven Verben:

Jeder TN zieht eine Karte mit einem reflexiven Verb, macht sich den Wortinhalt klar und stellt die Bedeutung des Wortes pantomimisch dar. Der KL fragt: "Was macht er/sie?" Die TN raten. Der KL schreibt die richtigen Antworten an die Tafel, z.B.: "Er wäscht sich."

Beispiele für darzustellende Tätigkeiten:

SICH ANMALEN

SICH SCHMINKEN



sich im Spiegel anschauen, sich unterhalten, sich die Zähne putzen, sich (eine Jacke, ...) ausziehen, sich (eine Jacke,...) anziehen, sich kämmen, sich waschen, sich rasieren.

Memoryspiel zu "Verb + Präposition":

Memory-Spiel, um schwierige Verben zu lernen.

a) Nehmen Sie 60 - 80 Karteikarten (DIN A 6) und schreiben Sie auf jede Karte ein Verb, auf eine andere die dazugehörige präpositionale Ergänzung.

warten	auf A
sich freuen	über A

Markieren Sie die Rückseiten der Karten mit V (Verb) bzw. P (Präposition). Mischen Sie die Karten, und legen Sie sie mit der Rückseite nach oben auf den Boden. Jeder Spieler darf 2 Karten (ein P und ein V) umdrehen. Wenn sie zusammenpassen, darf er sie behalten und wieder zwei Karten umdrehen. Wenn sie nicht zusammenpassen, muß er sie - mit der Rückseite nach oben - an den gleichen (!) Platz zurücklegen und der nächste ist dran. Wer die meisten Paare hat, gewinnt.

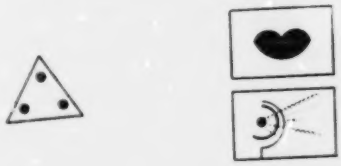
b) Wer ein schlechtes Gedächtnis hat, hat bei der zweiten Spielrunde noch Gewinnchancen. Jeder legt die gewonnenen Karten so vor sich hin, daß die anderen sie sehen können. Jetzt beginnt der "Verbklau". Verben kann man klauen, indem man einen richtigen Beispielsatz mit einem Verb des anderen Spielers bildet. Wer am schnellsten die meisten richtigen Sätze sagt (und Karten klaut), gewinnt!

4. Diskussionspiele

Pro & Contra:

Die Klasse wird in 2 Gruppen aufgeteilt, eine "Progruppe" und eine "Kontragruppe". Der Diskussionsleiter liest Karten mit Reizwörtern vor (z.B. Auto, Alkohol, Deutschland, USA, Rauchen, Zahnarzt, Knoblauch, Frauen, Männer, ...) und wirft einen Ball in die Progruppe. Diese muß positiv antworten (z.B. mit: "Autos finde ich toll!"). Dann wird der Ball in die Contragruppe geworfen, sie antwortet negativ (z.B. mit:"Autos verpesten die Luft.") Wenn keine neuen Argumente mehr folgen, wird das nächste Reizwort vorgelesen.

5. Rollenspiele



Rollenspiel als Sprechanlaß:

Thema: Familie, Nachbarn, Freunde

Ihre Rolle, bitte

a Große Familie am Morgen. Alle haben es eilig. Wer darf zuerst ins Bad?
b Mehrere Mieter eines Hauses, kinderlose und kinderreiche. Die Kinderreichen schlagen vor, daß in dem gemeinsamen Garten ein Spielplatz gebaut wird. Mehrere gegensätzliche Meinungen. Kompromiß?
c Zwei Töchter (12–16 Jahre) wollen von den Eltern Geld fürs Tanzen in einem Lokal.
d Mehrere Freunde überlegen: was unternehmen wir heute abend?

Thema: Problemlösung

Machen Sie Vorschläge

Wie kann man die folgenden Probleme lösen?
Bitte bilden Sie kleine Gruppen. Überlegen Sie alle möglichen Wege, diese Probleme zu lösen. Notieren Sie Ihre Vorschläge und tragen Sie die Vorschläge im Plenum vor. (Alle Gruppen bearbeiten dieselben Probleme.) * als Rollenspiel

a Ich bin zu Gast bei Bekannten, die mir ein fremdartiges Essen servieren, das ich unmöglich essen kann (z. B. gebratene Singvögel, einen Hund usw.). Was mache ich?
b Ich habe – zu Gast bei Freunden, die verreist sind – eine wertvolle chinesische Vase zerbrochen. Was mache ich?
c Ich habe zwei mir kaum bekannte ausländische Geschäftspartner zum Essen eingeladen. Ich will bezahlen und merke, daß ich kein Geld dabei habe. Was mache ich?

Thema: Arbeitswelt

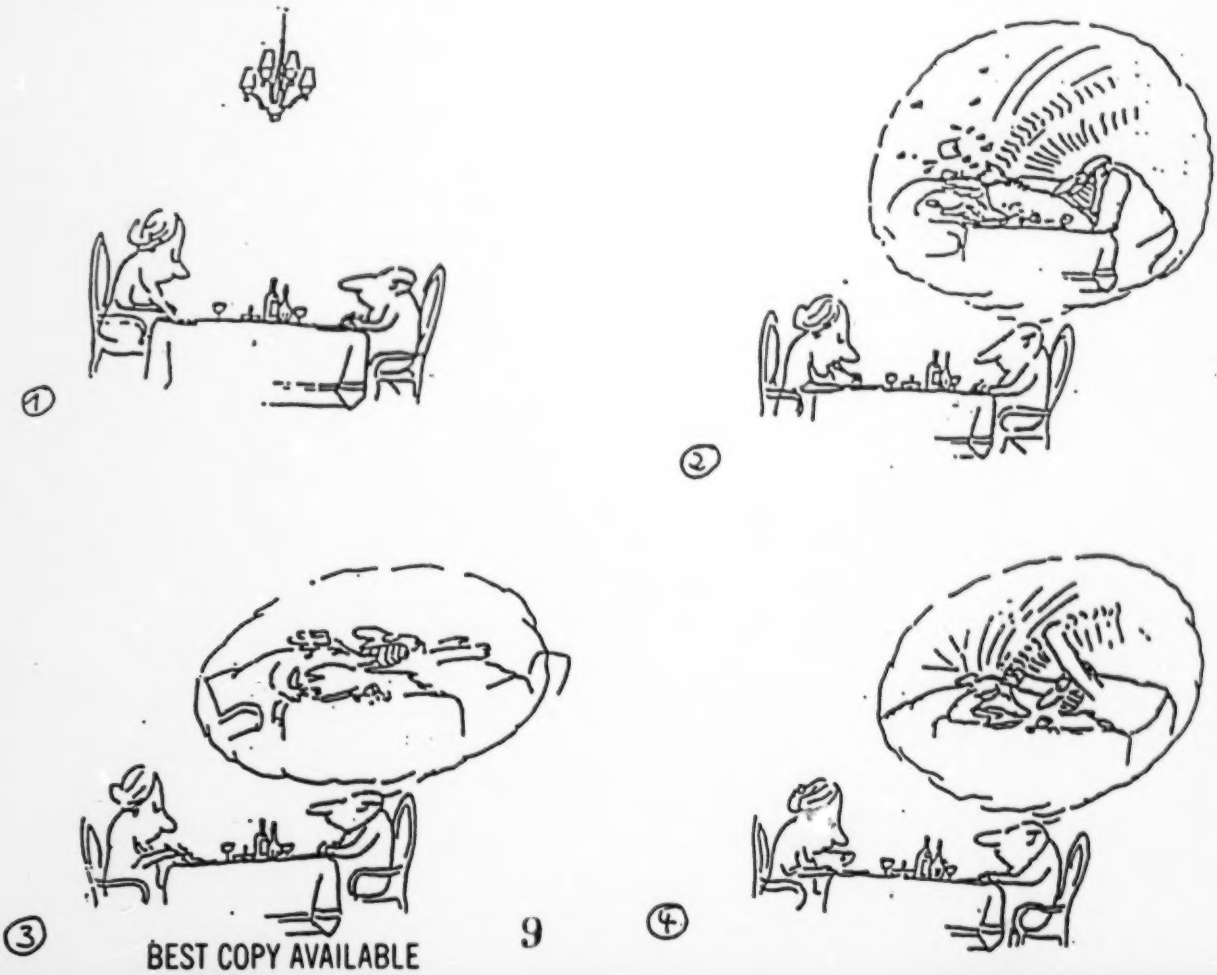
Ihre Rolle, bitte

a Arbeiter, Vorgesetzter. Der Arbeiter bittet um Vorschuß.
b Händler, Käufer. Der Käufer möchte einen Gebrauchtwagen kaufen: Gespräch vor der Probefahrt, Probefahrt, Gespräch nach der Probefahrt.
c Besucher, Chef (in zwei Zimmern), Sekretärin (geht zwischen den Zimmern hin und her). Der Chef möchte den Besucher nicht empfangen.
d Ober, Gast. Der Ober will dem Gast keinen Alkohol mehr bringen, weil er schon betrunken ist.

Die Rollenspiele dienen zur Auflockerung bei Lektionen zu bestimmten Themenbereichen. Sie können spontan oder nach Vorbereitung gespielt werden.

Rollenspiel und Bildgeschichte

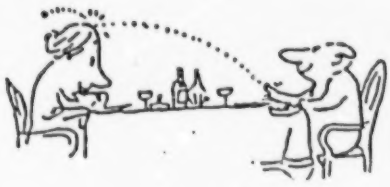
Was tut der Mann? - Was würde er gern tun?



BEST COPY AVAILABLE

(5)

(6)



(7)

(8)

Sem.P.-Bildgeschichte (Traum/Realität):

1. Wortschatz sammeln
2. Bildgeschichte im Plenum erzählen lassen:

   Was tut der Mann? (Realität) -
   Was würde er gern tun? (Traum, Wunsch)

3. Gruppenarbeit: Rollenspiel

   Spielt ähnliche Szenen (Familie beim Mittagessen/ Lehrer und Schüler in der Klasse/ Mann und Frau, die sich im Restaurant kennenlernen/etc.)

4. Evtl. Gruppenarbeit oder Bildgeschichte schriftlich ausarbeiten

6. Spiele zur Unterhaltung

E3		Berufe-Raten	15 - 20 Min	

Rate- und Bewegungsspiel

LERNZIELE: Fragen stellen

LERNGRUPPE: Alle Gruppen ab leicht Fortgeschrittene

VERLAUF

Jeder TN wählt sich einen Beruf, schreibt seinen Namen und den gewählten Beruf auf einen Zettel und gibt ihn beim KL ab.

Die TN gehen jetzt mit Stift und Notizblock herum und sprechen mit möglichst vielen anderen TN, um deren „Beruf" herauszufinden. Erlaubt sind dabei nur „Ja/Nein-Fragen" (s. Begleitheft S. 4), aber auch hier keine direkten Fragen nach dem Beruf (also nicht: „Bist Du Arzt?" oder „Du bist Bäcker, nicht wahr?") sondern Fragen nach Arbeitsort und -zeit, Arbeitsbedingungen, Aufgaben etc., z.B. „Arbeitest Du nachts?" „Arbeitest Du in einem Büro?" „Behandelst Du Menschen?"

Glaubt ein TN, den Beruf eines anderen TN zu kennen, so macht er sich eine entsprechende Notiz (Name, Beruf) und geht weiter zum nächsten TN.

Während der Befragung sollte der KL herumgehen und eventuelle Fehler notieren, die dann später gemeinsam berichtigt werden können.

Das Spiel wird unterbrochen, wenn jeder TN mit 3 - 4 anderen TN gesprochen hat bzw. nach einer vorher festgelegten Zeit (5 - 10 Minuten).

Jetzt fragt der KL nach dem Beruf der einzelnen TN, alle Vermutungen sind zu begründen und eventuell auftretende widersprüchliche Vermutungen sollten erst ausdiskutiert werden, bevor eine Vermutung bestätigt oder zurückgewiesen wird.

HINWEIS

Bis zum Ende des Spiels darf kein TN Auskunft über seinen Beruf geben, auch nicht durch Nicken o.ä.!

Bei schwächeren Gruppen kann der KL die Liste der gewählten Berufe vor Beginn der Befragung an die Tafel schreiben, um gezieltes Fragen zu erleichtern.

Bei weit Fortgeschrittenen die TN auffordern, möglichst ausgefallene Berufe (Seiltänzerin, Weltenbummler, Hufschmied etc.) zu wählen.

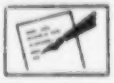
Gut geeignet als Anschlußaktivität für Fortgeschrittene: „Spitzfindigkeiten" (Spiel G 6, Variation).

Variation: Die Klasse wird in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe überlegt sich einige Berufe. Die erste Gruppe beginnt und macht eine für den Beruf typische Handbewegung. Die anderen TN müssen raten, um welchen Beruf es sich handelt. Sie dürfen Ja/Nein-Fragen stellen. Ist der Beruf geraten, macht die nächst Gruppe weiter. Die Gruppe, deren TN die meisten Berufe geraten hat, gewinnt und bekommt einen Preis.

BEST COPY AVAILABLE

Spiele

Kummerkasten



Die Gruppe bildet Paare. Die einen schreiben auf ein Blatt Papier ein Problem in der Art: „Lieber Dr. Braun, meine Katze will nicht mehr fressen . . ." oder „. . . ich muß immer schon um 22 Uhr zu Hause sein . . ." oder „. . . glauben Sie, daß er mich wirklich liebt?"

Die anderen schreiben eine Antwort, ohne die Frage zu kennen. Anschließend werden Fragen und Antworten verlesen und (auf Tonband) aufgenommen. Manchmal paßt die Antwort, manchmal nicht, und manchmal paßt sie, obwohl sie eigentlich nicht passen dürfte.

Hotelportier:

Einer hat die Sprache verloren, will aber dem Hotelpotier etwas klarmachen. Er benutzt Gesten, die der Portier laut interpretiert. (Spiel mit 2 Personen)
Beispiel:

1) Ich möchte morgen 2 Frühstück im Bett.
2) Wie teuer ist das Porto für einen Luftpostbrief nach Rußland?
3) Ich kann den Heißwasserhahn nicht abstellen. Können sie schnell kommen?
4) Wo ist die nächste U-Bahn Station?
5) Ich suche ein chinesisches Restaurant.
6) Ich habe meinen Hund verloren, einen kleinen braunen Pekinesen mit Ringelschwanz.
7) Mir ist mein Ehering in den Ausguß gefallen.
8) Ich soll um 12 Uhr jemanden treffen. Er ist klein, dick, hat eine Glatze und einen roten Bart.

Variation: Der KL schreibt die Probleme 1 - 8 auf Kärtchen und verteilt sie an 8 TN. Die TN stellen das Problem pantomimisch dar, die ganze Klasse spielt die Rolle des Hotelportiers und versucht, das Problem zu erraten.

LITERATURVERZEICHNIS / Quellen

- Altenmöller, Eva-Maria: Fragespiele für den Unterricht zur Förderung der spontanen mündlichen Ausdrucksfähigkeit. Klett Verlag. Stuttgart. 1987. (438.92 Alt)

- Behme, Helma: Miteinander Reden Lernen. Sprechspiele im Unterricht. Iudicium Verlag. München. 1985. (438.9 Beh)

- Dauvillier, Christa: Im Sprachunterricht spielen? aber ja! Goethe-Institut München. 1986. (438.9 Dau)

- Eggers, Dietrich: "Spiel im Sprachunterricht", in: Materialien Deutsch als Fremdsprache, Heft 24, hrsg.: Arbeitskreis Deutsch als Fremdsprache beim DAAD. 1984. (438.9 Mat)

- Friedrich, Thorsten u. Eduard von Jan: Lernspielkartei. Spiele und Aktivitäten für einen kommunikativen Sprachunterricht. Max Hueber Verlag. Ismaning. 1985. (438.92 Fri)

- Grobe, Edwin P.: 300 Word Games for Foreign Language Classes. J. Weston Walch (hrsg.). Portland. 1969. (438.9 Gro)

- Lohfert, Walter: Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache. Spielpläne und Materialien für die Grundstufe. Max Hueber Verlag. München. 1982. (438.9 Loh)

- Lüdeke, Ingeborg: Sprachspiele für die Primarstufe. Handelnder Umgang mit Sprache im Spiel. Frankonius Verlag. Limburg. 1978. (438.9 Lüd)

- Maley, Alan u. Alan Duff: Szenisches Spiel und freies Sprechen im Fremdsprachenunterricht. Grundlagen und Modelle für die Unterrichtspraxis. Max Hueber Verlag. München. 1985. (438.9 Mal)

- Smith, Elisabeth: Let´s Play Games in German. National Textbook Co. Skokie, Illinois. 1977. (438.9 Schm)

- Schmitt, Udo: Buchstabensalat. 60 Lernspiele für Deutsch als Fremdsprache. Verlag für Deutsch. München. 1981. (438.9 Schm)

- Spier, Anne: Mit Spielen Deutsch lernen. Scriptor Verlag. Frankfurt a.M. 1981. (438.9 Spie)

- Wagner, Johannes: Spielübungen und Übungsspiele im Fremdsprachenunterricht. Materialien Deutsch als Fremdsprache, Heft 10, hrsg.: Arbeitskreis Deutsch als Fremdsprache beim DAAD. 1982 (438.9 Wag)

Quellen:

1. "Namensspiel", in: Im Sprachunterricht spielen? aber ja!
2. "Montagsmaler / Kettenspiel", in: Lernspielekartei.
3. "Ratespiel", in: Sprachkurs Deutsch 4, Diesterweg Verlag: Frankfurt. 1982.
4. "Memoryspiel", in: Sichtwechsel, Klett Verlag: Stuttgart. 1984.
5. "Rollenspiel als Sprechanlaß", in: Sprachkurs 3.
   "Rollenspiel und Bildgeschichte": Bildgeschichte von Sem. P.
6. "Beruferaten", in: Lernspielkartei.
   "Kummerkasten", in: Sichtwechsel.

(Alle anderen Spiele sind Ideen von Eva Wolf-Manfre, Goethe-Institut Chicago)

Alle genannten Werke sind beim Goethe-Institut vorhanden.
Die in Klammern gesetzten Zahlen am Ende jeder Angabe stellen die jeweiligen Signaturen dar.

8. Abkürzungen und Symbole

KL für Kursleiter/Lehrer/Dozent
TN für Teilnehmer/Lernender/Schüler/Student

Die bei jedem Spiel vorherrschenden Arbeitsformen wurden durch folgende Symbole gekennzeichnet:

übliche Sitzordnung kann bleiben

TN sitzen/stehen im Kreis

TN/KL sitzt/steht vor der Gruppe

TN arbeiten in Gruppen

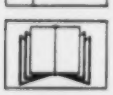
TN arbeiten in Paaren

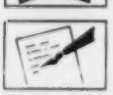
TN laufen im Raum umher

Bei jedem Spiel wird die Fertigkeit angegeben, die jeweils schwerpunktmäßig geübt wird. Die Fertigkeiten sind durch folgende Symbole gekennzeichnet:

Sprechen

Hörverstandnis


Leseverstandnis


Schreiben